

**PROGETTO ORIENTAMENTO SCUOLA SECONDARIA I GRADO:
CUTIGLIANO E SAN MARCELLO**

CLASSE	ATTIVITA'	DISCIPLINE	N. ORE
Prima	Scrittura creativa	Italiano	5
	Laboratorio di robotica o biologia	Matematica/Scienze	2
	Pi Greco Day: attività e laboratori a tema scientifico. Gli alunni potranno partecipare a conferenze scientifiche, assistere a documentari a tema scientifico, partecipare ad attività di laboratorio di robotica, coding, biologia, orienteering, tornei di scacchi e giochi matematici.	Matematica/Scienze/ Tecnologia	3
	Laboratorio creativo: produzione di elaborati artistici e creativi	Arte e Immagine	4
	Laboratorio di coding	Tecnologia	4
	Potenziamento attività di ascolto con audio e video	Inglese	4
	Trekking o potenziamento attività sportive	Motoria	4
	Laboratorio musicale: conoscere e suonare gli strumenti	Ed. musicale	4
	TOTALE		30
Seconda	Scrittura creativa o approfondimenti su tecniche di scomposizione testi	Italiano	5
	Nozioni di economia:	Matematica/Scienze	2
	Pi Greco Day: attività e laboratori a tema scientifico. Gli alunni potranno partecipare a conferenze scientifiche, assistere a documentari a tema scientifico, partecipare ad attività di laboratorio di robotica, coding, biologia, orienteering, tornei di scacchi e giochi matematici.	Matematica/Scienze/ Tecnologia	3
	Laboratorio creativo: produzione di elaborati artistici e creativi	Arte e Immagine	4
	Laboratorio di coding	Tecnologia	4
	Potenziamento attività di ascolto con audio e video	Inglese	4
	Trekking o potenziamento attività sportive	Motoria	4
	Laboratorio musicale: conoscere e suonare gli strumenti	Ed. musicale	4
	TOTALE		30
Terza	Analisi dei testi letterari o approfondimento su testi argomentativi o propedeutica al latino	Italiano	5
	Laboratorio di astronomia(con visita all'osservatorio astronomico di Pian dei Termini) o biologia	Matematica/Scienze	2
	Pi Greco Day: attività e laboratori a tema scientifico. Gli alunni potranno partecipare a conferenze scientifiche, assistere a documentari a tema scientifico, partecipare ad attività di laboratorio di robotica, coding, biologia, orienteering, tornei di scacchi e giochi matematici.	Matematica/Scienze/ Tecnologia	3
	Laboratorio creativo: produzione di elaborati artistici e creativi	Arte e Immagine	4
	Laboratorio di coding o robotica o sketchup	Tecnologia	4
	Potenziamento attività di ascolto con audio e video	Inglese	3
Trekking o potenziamento attività sportive	Motoria	3	

Laboratorio musicale	Ed. musicale	2
Orientamento verso le scuole: criteri per la scelta		2
Open day scuola secondaria secondo grado S. Marcello		2
	TOTALE	30